

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.soft editrice

sped. in abb. post. Gruppo Il/70



PAPER

soft

34

Anno 2 - N° 34 - 6 settembre 1985

VIC-20

**Corsa
pericolosa**

VIC-20

**Mine
nascoste**

New York

C16

Fallout

C16

C64

**Il lupo e i
5 agnelli**

Convoglio

C64

**Caccia allo
squalo**

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da {} deve essere premuto con-

temporaneamente al tasto COMMODE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]		
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]		
{SU} "	SHIFT ↑ CRSR ↓		{GRN}	CTRL 6		{F1}		
{GIU}'	↑ CRSR ↓		{BLU}	CTRL 7		{F2}		
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒		{YEL}	CTRL 8		{F3}		
{DES}	⇐ CRSR ⇒		{<1>}			{F4}		
{RVS}	CTRL 9		{<2>}			{F5}		
{OFF}	CTRL 0		{<3>}			{F6}		
{BLK}	CTRL 1		{<4>}			{F7}		
{WHT}	CTRL 2		{<5>}			{F8}		
{RED}	CTRL 3		{<6>}					

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** compilare il seguente tagliando:

J.soft **viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3**

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER _____ Anno _____

PAPER dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. _____ a mezzo

assegno allegato contanti allegati



PAPER

soft

VIC-20

- 6** **Corsa pericolosa**
di H. Peeler trad. e adatt. di S. Albarelli
- 9** **Mine nascoste**
di D. Falkware trad. e adatt. di Stefano Albarelli

C64

- 20** **Il lupo e i 5 agnelli**
di R. W.Ayton trad. e adatt. di P. Maffei
- 23** **Convoglio**
di W. Meredith trad. e adatt. di A. Moretti
- 28** **Caccia allo squalo**
di D. Maxwell trad. e adatt. di P. Maffei

C16 - plus/4

- 14** **New York**
di K. Easten trad. e adatt. di F. Sarcina
- 18** **Fallout**
C. Davis trad. e adatt. di F. Sarcina

J.soft s.r.l.
**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristulic Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ":rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato

comandi abbreviati, come ? per Print).

Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sui checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti:

SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{{ 2 GIU'}}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{{ 2 GIU'}}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

Corsa pericolosa

Questo è un gioco in cui vi troverete alla guida di una favolosa automobile da corsa; la pista però è invasa da molte altre vetture e coperta da macchie d'olio. Per totalizzare punti dovete passare col vostro bolide sui bersagli quadrati ("bonus") che compaiono di tanto in tanto sulla pista, ed evitare di uscire di strada e di scontrarvi con le altre auto: in tal caso, infatti, la partita terminerebbe.

Quando si passa su un "bonus" il punteggio raggiunto compare nella parte sinistra dello schermo, di

fianco alla pista. Man mano che si procede le auto e le macchie d'olio divengono sempre più numerose. Per muovere la vettura a sinistra e a destra si devono premere rispettivamente i tasti K e L.

Il gioco, che gira su VIC 20 inespanso, è diviso in due parti; la seconda deve venir salvata, chiamandola "C", subito dopo la prima. Chi usa il disk drive elimini la parola REM nella riga 230 del programma 1. Sia da nastro che da disco il caricamento del programma 2 avviene automaticamente.

Programma 1

```

100 POKE51,0:POKE52,28                                :rem 232
110 POKE36879,8                                         :rem 54
120 GOSUB670                                             :rem 176
130 FORX=0TO511                                         :rem 122
140 POKE7168+X,PEEK(32768+X)                           :rem 76
150 NEXT                                                :rem 213
160 POKE36869,255:POKE36866,PEEK(36866)OR128          :rem 255
170 GOSUB260                                             :rem 176
180 PRINT"{ 2 GIU' }{CYN}*** PREMI LA BARRA ***"      :rem 153
190 GETA$:IFA$<>" THEN190                               :rem 148
200 POKE 36869,240:POKE36866,150                       :rem 203
210 PRINT"{CLR}CARICAMENTO IN CORSO{BLK}"             :rem 202
220 PRINT"{HOME}{ 3 GIU' }NEW":PRINT"{ 2 GIU' }LO"CHR$(34)"
    C"CHR$(34);                                         :rem 17
230 REM PRINT",8"                                       :rem 174
240 PRINT"{HOME}":POKE198,5:POKE631,13:POKE632,13:POKE633
    ,82:POKE634,117:POKE635,13                         :rem 110
250 END                                                  :rem 110
260 REM ELABORAZIONE DATI CARATTERI                    :rem 184
270 READX:X=7168+X*8                                     :rem 151
280 IFX<7000THEN RETURN                                 :rem 147
290 READA$:IFLEN(A$)=8THEN350                           :rem 182
300 POKEX,VAL(A$)                                       :rem 223
310 FORY=1TO7                                           :rem 28

```

```

320 READA:POKEX+Y,A :rem 164
330 NEXT :rem 213
340 GOTO260 :rem 104
350 GOSUB400 :rem 172
360 FORX=X+1TOX+6 :rem 37
370 GOSUB390:NEXT :rem 47
380 GOTO260 :rem 108
390 READA$ :rem 29
400 A=0:FORY=1TO8 :rem 5
410 A=A*2-(MID$(A$,Y,1)="*"):NEXT :rem 232
420 POKEX,A :rem 138
430 RETURN :rem 119
440 REM DATI CARATTERI :rem 61
450 DATA0,153,255,165,60,60,189,255,129 :rem 186
460 DATA27,129,255,189,60,60,165,255,153 :rem 244
470 DATA28,255,129,189,165,165,189,129,255 :rem 107
480 DATA29,255,255,255,255,255,255,255,255 :rem 97
490 DATA30,255,127,63,31,15,7,3,1 :rem 126
500 DATA31,128,192,224,240,248,252,254,255 :rem 70
510 DATA33,255,254,252,248,240,224,192,128 :rem 73
520 DATA34,1,3,7,15,31,63,127,255 :rem 124
530 DATA35,240,192,131,2,2,131,192,240 :rem 108
540 DATA36,0,0,212,84,84,215,0,0 :rem 65
550 DATA37,15,3,1,0,0,129,3,15 :rem 221
560 DATA 38 :rem 32
570 DATA...**... :rem 30
580 DATA..****.. :rem 23
590 DATA.*****.* :rem 24
600 DATA*.****.* :rem 8
610 DATA.****.* :rem 17
620 DATA..*****. :rem 18
630 DATA...**... :rem 27
640 DATA...**... :rem 28
650 DATA-99 :rem 84
660 REM ISTRUZIONI :rem 160
670 PRINT"{CLR}{YEL}{{ 3 SPAZI}CORSA PERICOLOSA" :rem 8
680 PRINT"{ 3 SPAZI}-----" :rem 63
690 PRINT"{ 2 GIU'}{GRN}USA I TASTI 'K' E 'L' {GIU'}PER G
UIDARE L'AUTO ({RED}{{GRN}}{GIU'}LUNGO LA STRADA.
:rem 88
700 PRINT"{GIU'}PASSA SUI BERSAGLI ({RED}ε{GRN}}{GIU'}PER
RICEVERE PUNTI ED {GIU'}EVITA LE ALTRE AUTO({RED}@
{GRN})" :rem 15
710 RETURN :rem 120

```

Programma 2

```

100 POKE36879,8 :rem 53
110 PRINT"{CLR}{YEL}{RVS}{{ 3 SPAZI}CORSA PERICOLOSA
{ 3 SPAZI}" :rem 15
120 FORI=1TO3000:NEXT :rem 16

```

130 DIMX,A	:rem	51
140 DIMR\$(2),O\$(2)	:rem	138
150 GOSUB530	:rem	174
160 GOSUB470	:rem	178
170 L=L-1:IFLTHEN200	:rem	161
180 L=INT(RND(1)*5)+5	:rem	131
190 D=SGN(D+INT(RND(1)*3)-1)	:rem	32
200 IFT+D>10ORT+D<4THENEND=0	:rem	55
210 T=T+D:POKES1,1	:rem	49
220 POKEY,29:POKEY-P+Q,4	:rem	206
230 PRINTTAB(T)R\$(D+1)	:rem	5
240 IFRND(1)>CTHEN260	:rem	211
250 PRINTTAB(T+2+RND(8)*7)"{SU}"O\$(RND(1)*3)	:rem	82
260 Y=Y+(PEEK(K)=44)-(PEEK(K)=21)	:rem	72
270 O=PEEK(Y):POKEY,27:POKEY-P+Q,7	:rem	105
280 POKES1,4	:rem	173
290 IFO=0ORO=32THEN360	:rem	64
300 IFO<>28THEN320	:rem	25
310 S=S+1:PRINT"{SU}{YEL}{RVS}"S"{OFF}{PUR}":C=C+.015	:rem	208
320 IFO<=34THEN350	:rem	26
330 IFO>=ASC("&")THEN350	:rem	72
340 POKEY,38:Y=Y+INT(RND(1)*3)-1:O=PEEK(Y)	:rem	252
350 GOTO170	:rem	105
360 IFS>HTHENH=S	:rem	8
370 FORX=15TO1STEP-1:POKES1,X	:rem	91
380 POKES2,128+X*(15-X):FORA=1TO50:NEXTA,X	:rem	21
390 PRINT"{WHT}{RVS} PUNTI"S"- RECORD"H	:rem	223
400 PRINT"{GIU'}{ 2 SPAZI}'G'{ 2 SPAZI}PER GIOCARE { 6 SPAZI}'S'{ 2 SPAZI}PER SMETTERE"	:rem	221
410 POKES1,0:POKES2,0:FORI=1TO3000:NEXT:POKE198,0	:rem	12
420 GETA\$:IFA\$=""THEN420	:rem	79
430 IFA\$="G"THEN160	:rem	25
435 IFA\$<>"S"THEN420	:rem	102
440 PRINT"{CLR}"	:rem	252
450 POKE36869,240:POKE36866,150	:rem	210
460 END	:rem	113
470 PRINT"{CLR}"	:rem	255
480 T=10:C=.1:O=29:S=0	:rem	210
490 Y=7845:L=3:D=0	:rem	236
500 FORX=1TO22:PRINT,"{SIN}{PUR}"R\$(1):NEXT	:rem	42
510 POKE36877,128	:rem	155
520 RETURN	:rem	119
530 REM INIZ. VARIABILI	:rem	119
540 POKE36869,255:POKE36866,PEEK(36866)OR128	:rem	1
550 P=7680:Q=38400	:rem	195
560 K=197:H=0:S1=36878:S2=36877	:rem	201
570 RESTORE	:rem	192
580 R\$(0)=CHR\$(34)+"]]]]]]]]]]!"	:rem	95
590 R\$(1)="]]]]]]]]]]!"	:rem	185


```

600 R$(2)=" {SIN}↑]]]]]]]]]←" :rem 175
610 O$(0)=" {SIN}#$$":O$(1)=" {WHT}@{PUR}":O$(2)=" {YEL}£
{PUR}" :rem 237
620 RETURN :rem 120

```



3K RAM

Mine nascoste

Il povero Joe si è cacciato ancora una volta nei pasticci: si è lanciato da un aereo col paracadute ed è caduto proprio in mezzo ad un campo minato.

A voi il compito di guidarlo verso la porticina posta nell'angolo in basso a destra dello schermo.

Naturalmente Joe è stato previdente ed ha portato con sé un detector di mine, con il quale potrete cercare di evitare le pericolose bombe nascoste.

Esso vi segnala mediante delle scritte e dei suoni la vicinanza di mine.

Se siete vicini ad una o più mine di due passi, esso vi avvisa con un suono grave e scrive nella parte bassa dello schermo il numero di mine vicine a voi e il numero di passi che vi separano da esse.

Inoltre un suono più acuto vi indica

che distate un solo passo da una mina. Se camminerete sopra una mina, essa esploderà e il computer vi mostrerà la posizione delle altre mine.

Se invece arriverete sani e salvi alla porticina il computer vi informerà ugualmente della posizione delle mine, e vi farà passare ad un altro campo minato, con due mine in più.

Dopo che il gioco è terminato è possibile riprovare, premendo un tasto qualsiasi, o smettere, premendo "E".

Per muovervi dovrete utilizzare i seguenti tasti:

```

7 8 9
4 6
1 2 3

```

Questo fantastico gioco gira su VIC 20 solo con espansione di 3K.

```

10 POKE900,10 :rem 182
20 POKE56,PEEK(56)-1:CLR:POKE56,PEEK(56)+1 :rem 191
30 DIMA$(19,18) :rem 242
40 POKE36879,42:PRINT"{CLR}" :rem 212
50 GOSUB1430 :rem 173
60 POKE56,PEEK(56)-1 :rem 107
70 POKE36869,255 :rem 110
80 FORI=1TO19 :rem 19
90 FORJ=1TO18 :rem 20

```

```

100 A$(I,J)="{GRN}" :rem 226
110 NEXTJ :rem 27
120 NEXTI :rem 27
130 REM POSIZIONA LE MINE IN POSTI CASUALI :rem 22
140 FORI=1TOPEEK(900) :rem 229
150 X%=RND(1)*19+1 :rem 166
160 Y%=RND(1)*18+1 :rem 167
170 IFA$(X%,Y%)="{YEL}>"THEN150 :rem 38
180 IFX%=1ANDY%=1THEN150 :rem 151
190 IFX%=19ANDY%=18THEN150 :rem 9
200 A$(X%,Y%)="{YEL}>" :rem 204
210 NEXTI :rem 27
 20 A$(1,1)="{GRN}" :rem 180
230 A$(19,18)="{BLK}8" :rem 147
240 PRINT"{CLR}{RVS}{WHT}{ 2 SPAZI}N{<V>} DI MINE
   { 2 SPAZI}=" ;PEEK(900) :rem 90
250 REM STAMPA IL CAMPO MINATO :rem 14
260 CL=2:NO=19:Z$="{GRN}=":T$="H" :rem 35
270 FORRW=2TO19 :rem 165
280 GOSUB1020 :rem 221
290 NEXT RW :rem 131
300 CL=0:NO=21:RW=0:Z$="{RVS}{BLU} [<+>] {OFF}":T$="H" :rem 115
   :rem 215
310 GOSUB1020 :rem 215
320 RW=20 :rem 221
330 GOSUB1020 :rem 217
340 CL=0:NO=19:RW=1:Z$="{RVS}{BLU} [<+>] {OFF}":T$="V" :rem 141
   :rem 219
350 GOSUB1020 :rem 219
360 CL=21 :rem 200
370 GOSUB1020 :rem 221
380 X%=1:Y%=1 :rem 172
390 CL=20:RW=19:T$="H":NO=1:Z$="{BLK}8":GOSUB1020 :rem 146
   :rem 106
400 PRINT"{WHT}" :rem 106
410 GOTO710 :rem 102
420 GOSUB1350 :rem 223
430 PRINT"{BLK}?" ; :rem 114
440 GOSUB1750 :rem 229
450 GG=VAL(GG$) :rem 74
460 IFGG<1ORGG>9THEN420 :rem 143
470 AA%=X%:BB%=Y% :rem 154
480 ON GG GOTO 490,510,530,550,570,580,600,620,640 :rem 198
   :rem 212
490 XX%=X%-1:YY%=Y%+1:CR$="{SIN}{GIU'}" :rem 105
500 GOTO650 :rem 210
510 XX%=X%:YY%=Y%+1:CR$="{GIU'}" :rem 107
520 GOTO650 :rem 77
530 XX%=X%+1:YY%=Y%+1:CR$="{DES}{GIU'}" :rem 109
540 GOTO650 :rem 100
550 XX%=X%-1:YY%=Y%:CR$="{SIN}" :rem 100

```

```

560 GOTO650 :rem 111
570 GOTO420 :rem 107
580 XX%=X%+1:YY%=Y%:CR$="{DES}" :rem 229
590 GOTO650 :rem 114
600 XX%=X%-1:YY%=Y%-1:CR$="{SU}{SIN}" :rem 79
610 GOTO650 :rem 107
620 XX%=X%:YY%=Y%-1:CR$="{SU}" :rem 86
630 GOTO650 :rem 109
640 XX%=X%+1:YY%=Y%-1:CR$="{SU}{DES}" :rem 209
650 IFXX%<1ORXX%>19THEN420 :rem 79
660 IFYY%<1ORYY%>18THEN420 :rem 83
670 X%=XX%:Y%=YY% :rem 248
680 CL=1+AA%:RW=1+BB%:T$="H":Z$="{WHT}={HOME}" :rem 155
690 GOSUB1020:A$(AA%,BB%)="{WHT}" :rem 17
700 REM CONTROLLA LA DISTANZA DEL GIOCATORE DALLE MINE :rem 17
710 IFA$(X%,Y%)="{YEL}>"THEN870 :rem 47
720 A$(X%,Y%)="{BLK}?" :rem 198
730 IFX%=19ANDY%=18THEN830 :rem 14
740 REM CONTROLLA LE LOCAZIONI A UN PASSO DAL GIOCATORE :rem 62
750 MS%=1:GOSUB1170 :rem 82
760 IFMN<>0THEN 790 :rem 64
770 REM CONTROLLA LE LOCAZIONI A DUE PASSI DAL GIOCATORE :rem 118
780 MS%=2:GOSUB1170 :rem 86
790 REM RESETTA IL CURSORE :rem 84
800 GOSUB1350 :rem 225
810 GOTO420 :rem 104
820 REM PROSSIMO CAMPO MINATO :rem 50
830 CL=0:NO=1:RW=21:T$="H" :rem 218
840 Z$="{RVS}{WHT}PREMI UN TASTO PER IL PROSSIMO CAMPO MI :rem 141
NATO"
850 GOSUB1020 :rem 224
860 A$(19,18)="{BLK}8":GOTO900 :rem 168
870 REM LA MINA ESPLODE :rem 65
880 GOSUB1600:POKE900,8 :rem 77
890 A$(X%,Y%)="{YEL}9" :rem 214
900 FORY=1TO18 :rem 83
910 X%=1:Y%=Y:GOSUB1350 :rem 86
920 FORX=1TO19 :rem 85
930 PRINT"{OFF}"A$(X,Y); :rem 205
940 NEXTX :rem 52
950 NEXTY :rem 54
960 GETGG$:IFGG$=""THEN960 :rem 251
970 IFGG$<>"E"THEN1000 :rem 212
980 POKE56,PEEK(56)+1:POKE36869,240 :rem 223
990 POKE36879,27:PRINT"{CLR}{BLU}":END :rem 69
1000 POKE900,PEEK(900)+2 :rem 33
1010 POKE56,PEEK(56)+1:GOTO20 :rem 154

```

```

1020 REM SUBROUTINE PER STAMPARE UNA STRINGA SULLO SCHERM
      O                                     :rem 151
1030 REM CL=COL. DI PARTENZA/RW=RIGA DI PARTENZA:rem 156
1040 REM NO=N. DI CARATTERI/T$=V(VERT)H(ORIZZ) :rem 46
1050 REM Z$=TESTO DA STAMPARE               :rem 214
1060 PRINT" {HOME}"                          :rem 171
1070 IFCL=0THEN1090                           :rem 76
1080 FORI=1TOCL-1:PRINT" {DES}";:NEXTI       :rem 28
1090 IFRW=0THEN1110                           :rem 97
1100 FORI=1TORW-1:PRINT" {GIU' }";:NEXTI     :rem 35
1110 IFT$="H"THENI$=""                        :rem 176
1120 IFT$="V"THENI$="{GIU' }{SIN}"          :rem 109
1130 FORI=1TONO                               :rem 163
1140 PRINTZ$;I$;                              :rem 180
1150 NEXT                                     :rem 6
1160 RETURN                                   :rem 168
1170 REM CONTROLLA SE CI SONO MINE NEI DINTORNI :rem 42
1180 MN=0                                     :rem 210
1190 FORI=X%-MS%TOX%+MS%                     :rem 183
1200 FORJ=Y%-MS%TOY%+MS%                     :rem 178
1210 IFI<1ORJ<1THEN1240                      :rem 87
1220 IFI>1ORJ>18THEN1240                    :rem 205
1230 IFA$(I,J)="{YEL}>"THENMN=MN+1         :rem 37
1240 NEXTJ                                    :rem 80
1250 NEXTI                                    :rem 80
1260 Z$="{RVS}{ 28 SPAZI }{OFF}"            :rem 108
1270 IFMN<=0THEN1320                         :rem 146
1280 Z$="{RVS}{WHT} "+STR$(MN):IFMN>1THENZ$=Z$+" MINE":GO
      TO1300                                   :rem 31
1290 Z$=Z$+" MINA"                           :rem 153
1300 Z$=Z$+" A"+STR$(MS%):IFMS%>1THENZ$=Z$+" PASSI":GOTO1
      320                                       :rem 152
1310 Z$=Z$+" PASSO"                          :rem 243
1320 CL=0:NO=1:RW=21:T$="H"                 :rem 5
1330 GOSUB1020                               :rem 10
1340 RETURN                                   :rem 168
1350 REM POSIZIONE DEL CURSORE NEL CAMPO MIN. :rem 198
1360 REM X%=POS.X/Y%=POS.Y                  :rem 67
1370 PRINT" {HOME}";                          :rem 234
1380 FORI=1TOX%+1:PRINT" {DES}";:NEXTI      :rem 11
1390 FORI=1TOY%+1:PRINT" {GIU' }";:NEXTI    :rem 1
1400 PRINT" {SIN}";                          :rem 110
1410 RETURN                                   :rem 166
1420 REM INIZIALIZZA I CARATTERI GRAFICI    :rem 214
1430 FORI=1TO9                               :rem 66
1440 READX                                    :rem 61
1450 FORJ=0TO7                               :rem 66
1460 READK                                    :rem 50
1470 POKEX+J,K                               :rem 63
1480 NEXTJ,I                                  :rem 203
1490 RETURN                                   :rem 174

```

1500	REM DATI CARATTERI	:rem	107
1510	DATA7424,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	146
1520	DATA7656,0,12,12,0,96,102,6,0	:rem	168
1530	DATA7664,60,66,153,165,165,153,66,60	:rem	40
1540	DATA7672,28,28,8,62,8,20,34,0	:rem	191
1550	DATA7624,153,90,60,255,255,60,90,153	:rem	32
1560	DATA7632,146,84,56,254,56,84,146,0	:rem	199
1570	DATA7640,0,0,0,24,24,0,0,0	:rem	4
1580	DATA7648,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	161
1590	DATA7616,20,44,68,254,68,68,124,0	:rem	147
1600	REM ESPLOSIONE	:rem	172
1610	POKE36877,220	:rem	198
1620	FORL=15TO0STEP-1	:rem	12
1630	POKE36878,L	:rem	129
1640	IFL=15THENZ\$="{YEL}<"	:rem	81
1650	IFL=11THENZ\$="{YEL};"	:rem	77
1660	IFL=7 THENZ\$="{YEL}:"	:rem	34
1670	IFL=3 THENZ\$="{YEL}9"	:rem	30
1680	CL=1+X%:RW=1+Y%:NO=1	:rem	179
1690	GOSUB1020	:rem	19
1700	FORM=1TO50:NEXTM	:rem	56
1710	NEXTL	:rem	84
1720	POKE36877,0	:rem	100
1730	POKE36878,0	:rem	102
1740	RETURN	:rem	172
1750	REM CONTROLLA LA TASTIERA E SUONA L'ALLARME	:rem	133
1760	IFMN<>0THEN1790	:rem	162
1770	GETGG\$:IFGG\$=""THEN1770	:rem	91
1780	RETURN	:rem	176
1790	IFMS%=2THENSH=180:SL=128:GOTO1810	:rem	34
1800	SL=180:SH=235	:rem	234
1810	POKE36878,15	:rem	155
1820	FORM=SLTOSHSTEP2	:rem	135
1830	POKE36876,M	:rem	130
1840	GETGG\$:IFGG\$<>""THEN1920	:rem	147
1850	FORN=1TO10	:rem	117
1860	NEXTN	:rem	92
1870	NEXTM	:rem	92
1880	POKE36876,0	:rem	106
1890	FORM=1TO100	:rem	168
1900	NEXTM	:rem	86
1910	GOTO1820	:rem	207
1920	POKE36878,0	:rem	103
1930	POKE36876,0	:rem	102
1940	RETURN	:rem	174

New York

Questo originale e divertente gioco vi permette di osservare New York da un elicottero e di regolarne il traffico. All'inizio vedrete tutte le strade deserte, ma poco per volta esse si popoleranno di automobili. Il vostro compito sarà quello di dirigere efficacemente il caotico traffico della metropoli. Quando un'automobile, rappresentata da un rettangolino nero, raggiunge uno dei semafori, raffigurati invece da lettere e numeri, si ferma se il semaforo è rosso, oppure attraversa l'incrocio se il semaforo è verde. Per modificare il colore del semaforo dovete premere il tasto corri-

spondente al simbolo che lo rappresenta.

All'inizio del gioco avete 100 punti. Guadagnate 10 punti ogni volta che un veicolo attraversa un incrocio e 25 punti se un'automobile attraversa tutta la città. Se due vetture si scontrano ad un incrocio perdete 100 punti e la strada rimane temporaneamente bloccata. Il vostro punteggio diminuisce anche in proporzione al numero di auto ferme in coda ai semafori. Se restate con zero punti la partita ha termine, altrimenti il gioco dura 5 minuti. Più punti otterrete, più brillante sarà la vostra carriera di vigile!

```

10 REM      NEW YORK                               :rem  116
20 COLOR0,2:COLOR4,2,3                           :rem   25
30 A=RND(-TI):TIS$="000000":TB=TI:PU=100         :rem  211
40 PRINT"{CLR}{BLU} [< 6 +>] _ [< 22 +>] _ [< 6 +>]";
                                                    :rem  232
50 PRINT" [< 6 +>]A_ [< 22 +>]B_ [< 6 +>]";         :rem  186
60 PRINT"{ 7 SPAZI}_ C{ 5 SPAZI} [<R>] D{ 5 SPAZI} [<R>] E
   { 6 SPAZI}_ F{ 5 SPAZI}";                       :rem  162
70 PRINT"{ 7 C}+{ 7 C}+{ 7 C}+{ 8 C}+{ 7 C}";     :rem   75
80 PRINT"{ 5 SPAZI}G_{ 5 SPAZI}H_{ 5 SPAZI}I _
   { 6 SPAZI}J_{ 7 SPAZI}";                       :rem   10
90 PRINT" [< 6 +>] _K [< 5 +>] _L [< 5 +>] _M [< 6 +>] _N
   [< 6 +>]";                                       :rem   67
100 A$=" [< 6 +>] _ [< 5 +>] _ [< 5 +>] _ [< 6 +>] _
   [< 6 +>]";                                       :rem   68
110 PRINT" [< 6 +>]O_ [< 5 +>]P_ [< 5 +>]Q_ [< 6 +>]R_
   [< 6 +>]";                                       :rem  124
120 PRINT" [< 6 +>] _ S{ 5 SPAZI}_ T{ 5 SPAZI}_ U
   { 6 SPAZI}_ [< 6 +>]";                           :rem  215
130 PRINT" [< 6 +>] [<Q>]_{ 7 C}+{ 7 C}+{ 8 C}+ [<W>]
   [< 6 +>]";                                       :rem  244
140 PRINT" [< 6 +>] _{ 5 SPAZI}V_{ 5 SPAZI}W_{ 6 SPAZI}
   X - [< 6 +>]";                                   :rem  226

```

```

150 PRINT" [< 6 +>] _Y [< 5 +>] _Z [< 5 +>] _0 [< 6 +>] _1
    [< 6 +>]"; :rem 82
160 PRINTA$A$A$ :rem 83
170 PRINT" [< 6 +>]2_ [< 5 +>]3_ [< 5 +>]4_ [< 6 +>]5_
    [< 6 +>]"; :rem 14
180 PRINT" { 7 SPAZI }_ 6 { 5 SPAZI }_ 7 { 5 SPAZI }_ 8
    { 6 SPAZI }_ 9 { 5 SPAZI }"; :rem 247
190 PRINT" { 7 C }+ { 7 C }+ { 7 C }+ { 8 C }+ { 7 C }"; :rem 126
200 PRINT" { 5 SPAZI }+ _ { 5 SPAZI }E [ < E > ] { 5 SPAZI }@ [ < E > ]
    { 6 SPAZI }* _ { 7 SPAZI }"; :rem 171
210 PRINT" [< 6 +>] _ _ [< 22 +>] _ = [< 6 +>]"; :rem 207
220 PRINT" [< 6 +>] _ _ [< 22 +>] _ _ [< 6 +>]"; :rem 102
230 PRINT" [< 6 +>] _ _ [< 22 +>] _ _ [< 6 +>] { HOME }"; :rem 122
240 AW=40:SC%=3071:CL=2047 :rem 159
250 DIMX%(AW),Y%(AW),R%(AW),L%(41),A%(3),F%(9) :rem 128
260 FORI=0TO41:READL%(I):NEXT :rem 23
270 DATA47,72,90,98,106,115,166,174,182,191,209,217,225,2
    34,367,375,383,392 :rem 204
280 DATA10,418,426,494,502,511,529,537,545,554,687,695,7
    03,712 :rem 133
290 DATA730,738,746,755 :rem 183
300 DATA806,814,822,831,849,874 :rem 68
310 FORI=0TO41:A=PEEK(L%(I)+SC%):POKEL%(I)+SC%,AOR128 :rem 91
320 POKEL%(I)+CL,50:NEXT :rem 147
330 A%(0)=1:A%(1)=-1:A%(2)=40:A%(3)=-40 :rem 94
340 DEFNFR(X)=INT(RND(1)*X) :rem 86
350 FORI=0TOAW:R%=R%(I):IFR%=0THEN450 :rem 228
360 X%=X%(I):Y%=Y%(I) :rem 119
370 IFR%AND1THENX%=X%+1:F%=98:O%=226:O%=64:S%=40:IFX%>40
    THEN480 :rem 201
380 IFR%AND2THENX%=X%-1:F%=226:O%=98:O%=64:S%=-40:IFX%<1
    THEN480 :rem 197
390 IFR%AND4THENY%=Y%+1:F%=97:O%=225:O%=93:S%=-1:IFY%>23
    THEN480 :rem 204
400 IFR%AND8THENY%=Y%-1:F%=225:O%=97:O%=93:S%=1:IFY%<0TH
    EN480 :rem 102
410 IFR%AND16THEN460 :rem 158
420 IFR%AND32THEN570 :rem 159
430 IFR%AND64THENO%=91:R%=R%-64:R%(I)=R%:PU=PU+10 :rem 108
440 GOTO490 :rem 110
450 NEXT:GOTO660 :rem 231
460 IF(PEEK(X%(I)+40*Y%(I)+S%+CL)AND15)<>2THENR%(I)=(R%OR
    32)ANDNOT16:GOTO490 :rem 160
470 PU=PU-1:GOTO450 :rem 140
480 PU=PU+25:PN=PN+1:R%(I)=0:P%=-1:GOTO540 :rem 210
490 P%=X%+40*Y%:PS%=PEEK(P%+SC%):IFPS%=F%ORPS%=160THENPU=
    PU-1:GOTO450 :rem 169
500 A=PEEK(P%+S%+SC%):IFA<>32THENR%(I)=R%OR16 :rem 108

```

510	IFPS%=00%THENF%=160	:rem	60
520	V%=PEEK(X%(I)+40*Y%(I)+SC%):IFV%=160THENO%=00%	:rem	47
530	IFV%=102THENR%(I)=0:AO=AO+1:PU=PU-100:GOTO450	:rem	157
540	POKEP%+SC%,F%:POKEP%+CL,0	:rem	174
550	IFO%=64ORO%=93ORO%=91THENPOKEX%(I)+40*Y%(I)+CL,70	:rem	81
560	POKEX%(I)+40*Y%(I)+SC%,O%:X%(I)=X%:Y%(I)=Y%:GOTO450	:rem	92
570	P%=X%+40*Y%:A=PEEK(P%+SC%):IFA=F%THEN450	:rem	5
580	IFA<>91THEN640	:rem	26
590	VB=0:FORJ=0TO3:A=2↑J:B=PEEK(P%+SC%+A%(J)):IFNOT(B=640 RB=93)THENVB=VBORA	:rem	151
600	NEXT	:rem	213
610	B=2↑FNR(4):IF(BANDVB)=0THENR%(I)=BOR64:GOTO540	:rem	27
620	IFVB=15THEN450	:rem	42
630	GOTO610	:rem	105
640	AO=AO+1:R%(I)=0:IFA<>102THENF%(AF)=P%:AF=AF+1:PU=PU-1 00	:rem	166
650	F%=102:GOTO540	:rem	226
660	IFR%(TL)=0THEN690	:rem	206
670	TL=TL+1:IFTL>AWTHENTL=0	:rem	241
680	GOTO780	:rem	118
690	A=FNR(4):R%(TL)=2↑A:ONA+1GOTO700,710,720,730	:rem	203
700	X%(TL)=1:GOTO740	:rem	129
710	X%(TL)=40:GOTO740	:rem	181
720	Y%(TL)=0:GOTO760	:rem	133
730	Y%(TL)=23:GOTO760	:rem	187
740	IFFNR(2)=1THENY%(TL)=3:GOTO780	:rem	33
750	Y%(TL)=19:GOTO780	:rem	196
760	IFFNR(2)=1THENX%(TL)=8:GOTO780	:rem	39
770	X%(TL)=33:GOTO780	:rem	193
780	GETA\$:IFA\$=""THEN870	:rem	97
790	A=ASC(A\$):IFA>64AND<91THENA=A-65:GOTO880	:rem	176
800	IFA>47AND<58THENA=A-22:GOTO880	:rem	96
810	IFA=43THENA=36:GOTO880	:rem	54
820	IFA=92THENA=37:GOTO880	:rem	60
830	IFA=64THENA=38:GOTO880	:rem	61
840	IFA=42THENA=39:GOTO880	:rem	59
850	IFA=45THENA=40:GOTO880	:rem	55
860	IFA=61THENA=41:GOTO880	:rem	55
870	GOTO920	:rem	115
880	P%=L%(A):A=PEEK(P%+CL):IF(AAND15)=2THENA=69:GOTO900	:rem	221
890	A=2	:rem	81
900	POKEP%+CL,A	:rem	100
910	GOTO780	:rem	114
920	REM	:rem	127


```

930 PRINT" {HOME}{ 22 GIU' }{RVS}{BLK}"SPC(18)MID$(TI$,4,1)
    " : "RIGHT$(TI$,2) " {HOME}"                :rem 236
940 IFPU<0THENPU=0                                :rem 126
950 PRINT" {HOME}{RVS}{BLK}"SPC(18)RIGHT$( "{ 3 SPAZI}" +STR
    $(PU),4)                                       :rem 153
960 IFPU=0THEN1010                                :rem 49
970 IFFNR(25)ORF%(0)=0THEN990                    :rem 152
980 POKEF%(0)+SC%,91:FORI=0TO8:F%(I)=F%(I+1):NEXT:AF=AF-1
    :rem 35
990 IFTI-TB>18E3THEN1010                          :rem 161
1000 GOTO350                                       :rem 146
1010 PRINT" {HOME}{ 7 GIU' }{RVS} [<7> ]{ 6 DES }{ 4 SPAZI }F I
    N E{ 4 SPAZI }G I O C O{ 4 SPAZI }":FORI=1TO4000:NEXT
    :rem 194
1020 IFPU>0THENPRINT" {CLR}{GIU' } CE L'HAI FATTA! HAI OTTE
    NUTO";PU;"PUNTI":GOTO1050                    :rem 227
1030 PRINT" {CLR}{GIU' } PESSIMO! NON SEI RIUSCITO A DIRIGE
    RE"                                           :rem 68
1040 PRINT" IL TRAFFICO NEANCHE PER 5 MINUTI."   :rem 139
1050 PRINT" { 2 GIU' }{RVS}{GRN}{ 9 DES } GIOCHI ANCORA (S/N
    )? "                                          :rem 181
1060 GETA$:IFA$="S"THENRUN                        :rem 50
1070 IFA$="N"THENEND                              :rem 145
1080 GOTO1060                                     :rem 201

```

Attenti alla linea!

Non ci riferiamo alla "linea di programma" o al "numero di linea", ma proprio a quella famigerata linea che rischiamo di perdere ogni volta che ci concediamo un pranzo troppo abbondante.

A questo proposito Papersoft Commodore pubblicherà nei prossimi tre numeri "Dieta Equilibrata", un programma per C64 e Plus/4 che ti consentirà di sapere se il tipo e il quantitativo di cibo da te consumato giornalmente corrisponde alle reali esigenze del tuo organismo, permettendoti quindi di "programmare" la tua dieta.

La Redazione

Fallout

All'inizio di questo semplice ma appassionante gioco, vedrete sullo schermo delle barrette interrotte da alcune fessure. Lo scopo del gioco è di riuscire a far passare dette pedine, rappresentate da numeri, poste ad di sopra delle barre, attraverso le fessure, spostando le barrette stesse con dei semplici comandi impostati nel formato xyz, dove:

x è il numero della barretta; y è la direzione dello spostamento (S=sinistra - D=destra);

z è il numero degli spostamenti che desiderate la barretta effettui.

Ad esempio, la mossa 5D3 fa spostare 3 volte verso destra la barretta n. 5. Vince chi fa "cadere" tutti i numeri utilizzando il minor numero di spostamenti possibile.

```

10 REM FALLOUT                                :rem 92
20 DIM H(16,8)                                :rem 160
30 PRINT"{CLR}{GRN}"                          :rem 229
40 COLOR4,9,4:COLOR0,2                       :rem 35
50 FORX=0TO16                                  :rem 27
60 FORY=1TO8                                  :rem 239
70 H(X,Y)=1                                   :rem 75
80 NEXTY,X                                    :rem 132
90 REM                                         :rem 77
100 FORY=1TO8                                  :rem 26
110 FORB=1TO4                                  :rem 0
120 X=INT(RND(0)*16+1)                        :rem 182
130 H(X,Y)=0                                  :rem 119
140 NEXTB,Y                                    :rem 155
150 REM NUMERAZIONE BARRE                    :rem 51
160 FORB=1TO8                                  :rem 9
170 H(2*B-1,0)=B+100                         :rem 196
180 NEXTB                                       :rem 26
190 GOSUB610:REM DISEGNO                      :rem 216
200 GOSUB910:REM MODIFICA                    :rem 6
210 GOSUB610:REM DISEGNO                      :rem 209
300 REM                                         :rem 119
310 INPUT" {GIU' }MOSSA";Z$                  :rem 181
320 Y=VAL(LEFT$(Z$,1))                        :rem 218
330 IFY<1ORY>8THEN510                          :rem 32
340 D$=MID$(Z$,2,1)                            :rem 196
350 DX=VAL(MID$(Z$,3))                        :rem 209
360 IFDX=0THEN510                              :rem 246
370 IFD$<>"S"ANDD$<>"D"THEN510                :rem 164
380 IFD$="S"THENGOSUB1110:REM SCIVOLA A SINISTRA:rem 181
390 IFD$="D"THENGOSUB1210:REM SCIVOLA A DESTRA :rem 254

```

400 BR=BR+1	:rem	85
410 GOSUB910	:rem	175
420 GOSUB610	:rem	173
430 IFSC>=36THENPRINT"{GIU'}CONGRATULAZIONI, CE L'HAI FAT TA!":END	:rem	197
440 IFDX>1THENDX=DX-1:GOTO380	:rem	66
500 REM	:rem	121
510 PRINT"{HOME}{ 11 GIU'}"	:rem	53
520 FORY=10TO21	:rem	123
530 PRINT"{ 20 SPAZI}"	:rem	105
540 NEXTY	:rem	49
550 PRINT"{ 20 SPAZI}";	:rem	166
560 PRINT"{HOME}{ 11 GIU'}"	:rem	58
570 GOTO310	:rem	105
600 REM DISEGNO	:rem	131
610 PRINT"{HOME}{GIU'}{ 8 DES}";	:rem	175
620 FORY1=0TO8	:rem	81
630 REM	:rem	125
640 IFY1=0THEN PRINT"{ 4 SPAZI}";	:rem	91
650 IFY1>0THEN PRINTSPC(8)STR\$(Y1);"> ";	:rem	61
660 FORX=0TO16	:rem	82
670 Z=H(X,Y1)	:rem	219
680 GOSUB810:REM SCRIVE L'ELEMENTO	:rem	109
690 NEXTX	:rem	54
700 PRINT	:rem	36
710 NEXTY1	:rem	97
720 PRINTSPC(4)"{GIU'}PUNTEGGIO:";SC;"{ 3 SPAZI}SPOSTAMEN TI:";BR	:rem	130
730 RETURN	:rem	122
800 REM SCRIVE L'ELEMENTO	:rem	20
810 IFZ=0THENPRINT" ";	:rem	42
820 IFZ=1THEN PRINT"{RVS}[<@]{OFF}";	:rem	116
830 IFZ>100THEN PRINTCHR\$(Z-52);	:rem	138
840 RETURN	:rem	124
900 REM MODIFICA	:rem	185
910 FORY1=8TO0STEP-1:REM CERCA DA CIMA A FONDO	:rem	191
920 FORX=0TO16	:rem	81
930 TY=Y1	:rem	16
940 IFH(X,Y1)<100THEN 1020	:rem	146
950 IFTY>=8THEN 1060:REM FONDO RAGGIUNTO	:rem	199
960 IFH(X,TY+1)<>0THEN 1020:REM BLOCCATO	:rem	85
970 REM PORTA L'ELEMENTO GIU'	:rem	226
980 H(X,TY+1)=H(X,TY)	:rem	206
990 H(X,TY)=0	:rem	217
1000 TY=TY+1	:rem	180
1010 GOTO950:REM CONTINUA A SPOSTARE	:rem	202
1020 NEXTX	:rem	90
1030 NEXTY1	:rem	141
1040 RETURN	:rem	165
1050 REM FONDO RAGGIUNTO	:rem	208
1060 SC=SC+H(X,TY)-100	:rem	227

1070	H(X, TY) = 0	:rem	255
1080	GOTO 1020	:rem	197
1100	REM SPOSTA LA BARRA A SINISTRA	:rem	35
1110	TM = H(0, Y)	:rem	239
1120	FORX = 0 TO 15	:rem	121
1130	H(X, Y) = H(X + 1, Y)	:rem	74
1140	NEXTX	:rem	93
1150	H(16, Y) = TM	:rem	42
1160	RETURN	:rem	168
1200	REM SPOSTA LA BARRA A DESTRA	:rem	122
1210	TM = H(16, Y)	:rem	39
1220	FORX = 16 TO 1 STEP - 1	:rem	22
1230	H(X, Y) = H(X - 1, Y)	:rem	77
1240	NEXTX	:rem	94
1250	H(0, Y) = TM	:rem	244
1260	RETURN	:rem	169



Il lupo e i 5 agnelli

Nel mondo dei videogiochi può accadere di tutto, persino di assistere a degli agnelli che danno la caccia ad un povero lupo! Voi impersonate il lupo, rappresentato dal simbolo "WW", che all'inizio si trova in un angolo della scacchiera che appare sul video, mentre il computer controlla gli agnelli. Per vincere dovete riuscire a mangiare tre dei cinque agnelli senza farvi catturare. Per mangiare potete muovervi, utilizzando i tasti cursore, verticalmente ed orizzontalmente compiendo il numero di passi (da uno a cinque) che il computer vi concede quando è il vostro turno. Se vi viene detto, per

esempio, di effettuare tre passi potete farne uno verso l'alto e due verso destra. Il movimento degli agnelli è leggermente più limitato, in quanto essi possono muoversi uno per volta e in una sola direzione, ma non illudetevi, la caccia non sarà così facile! Ogni angello è rappresentato da una G seguita da un numero compreso tra 1 e 5, indicante la distanza che l'agnello in questione può coprire muovendosi in una delle quattro direzioni possibili. Tenete infine presente che sia il lupo che gli agnelli possono mangiare solo se la preda si trova nella casella d'arrivo, e non in una di quelle di transito.

10	REM IL LUPO E I 5 AGNELLI	:rem	217
20	DIMB(10, 10), R(5), C(5), NM(5)	:rem	3
25	POKE53280, 3: POKE53281, 7	:rem	198
30	C\$(0) = "[< 2 +]"	:rem	24

40 C\$ (1)="{ 2 SPAZI}"	:rem	206
50 D\$="{HOME}{ 16 GIU'"}	:rem	113
60 GOTO2000	:rem	97
1000 REM DISEGNA IL CAMPO	:rem	165
1010 ONCA+2GOTO1020,1030,1040	:rem	29
1020 R=RW:C=CW:TX\$="WW":GOTO1070	:rem	195
1030 TX\$=C\$(R+CAND1):GOTO1070	:rem	136
1040 R=R(GT):C=C(GT)	:rem	123
1050 TX\$="G"+RIGHT\$(STR\$(NM(GT)),1)	:rem	206
1060 CA=GT	:rem	35
1070 PRINTLEFT\$(D\$,3+R);TAB(2*C+1);SPC(7);TX\$:rem	75
1080 B(R,C)=CA	:rem	222
1090 RETURN	:rem	170
1100 REM INIZIALIZZA	:rem	244
1110 REM DISEGNA IL CONTORNO	:rem	169
1120 PRINT"{CLR}{BLU}";	:rem	130
1130 FORR=1TO10	:rem	112
1140 FORC=1TO10	:rem	98
1150 CA=0:GOSUB1000	:rem	51
1160 NEXTC,R	:rem	200
1170 REM COLLOCA IL LUPO	:rem	127
1180 RW=1:CW=1:NM=INT(RND(0)*3+1)	:rem	143
1190 CA=-1:GOSUB1000	:rem	101
1200 REM COLLOCA GLI AGNELLI	:rem	124
1210 FORGT=1TO5	:rem	140
1220 R(GT)=INT(RND(0)*10+1)	:rem	200
1230 C(GT)=INT(RND(0)*10+1)	:rem	186
1240 NM(GT)=INT(RND(0)*5+1)	:rem	231
1250 IFB(R(GT),C(GT))<>0THEN1220	:rem	33
1260 CA=1:GOSUB1000	:rem	54
1270 NEXTGT	:rem	164
1280 RETURN	:rem	171
1300 REM MUOVE IL LUPO	:rem	9
1310 PRINTD\$;"{ 11 SPAZI}PUOI FARE"NM"PASSI":IFNM=1THENPR INT"{SU}"TAB(27)"O"	:rem	122
1320 FORDU=1TONM	:rem	242
1330 GETMV\$:IFMV\$=""THEN1330	:rem	117
1340 :	:rem	2
1350 RD=(MV\$="{SU}"ANDRW>1)-(MV\$="{GIU'" }"ANDRW<10)	:rem	161
1360 CD=(MV\$="{SIN}"ANDCW>1)-(MV\$="{DES}"ANDCW<10)	:rem	141
1370 TE=B(RW+RD,CW+CD)	:rem	22
1380 IFTE<0ORTE>0ANDDU<NMTHEN1330	:rem	65
1390 NM(TE)=0	:rem	191
1400 SC=SC+SGN(TE)	:rem	43
1410 R=RW:C=CW	:rem	82
1420 CA=0:GOSUB1000	:rem	51
1430 RW=RW+RD:CW=CW+CD	:rem	117
1440 CA=-1:GOSUB1000	:rem	99

1450	NEXTDU	:rem	162
1460	NM=INT(RND(0)*3+1)	:rem	253
1470	RETURN	:rem	172
1500	REM MOSSA DEL COMPUTER	:rem	113
1510	PRINTD\$;"{ 13 SPAZI}ORA TOCCA A ME{ 3 SPAZI}"		
		:rem	90
1520	REM VALUTAZIONE	:rem	254
1530	MX=-400	:rem	108
1540	FORGT=1TO5	:rem	146
1550	IFNM(GT)=0THEN1600	:rem	68
1560	CG=C(GT):RG=R(GT)+NM(GT):GOSUB1800	:rem	69
1570	RG=R(GT)-NM(GT):GOSUB1800	:rem	24
1580	RG=R(GT):CG=C(GT)+NM(GT):GOSUB1800	:rem	71
1590	CG=C(GT)-NM(GT):GOSUB1800	:rem	252
1600	NEXTGT	:rem	161
1610	REM MUOVE GLI AGNELLI	:rem	16
1620	C=C(GB):R=R(GB)	:rem	91
1630	CA=0:GOSUB1000	:rem	54
1640	R(GB)=RB:C(GB)=CB	:rem	225
1650	NM(GB)=INT(RND(0)*5+1)	:rem	218
1660	GT=GB	:rem	46
1670	CA=1:GOSUB1000	:rem	59
1680	IFMX<400THENRETURN	:rem	226
1690	PRINTD\$;"{ 15 SPAZI}HAI PERSO.{ 5 SPAZI}"	:rem	205
1700	END	:rem	159
1800	REM CONTROLLO SITUAZIONE	:rem	116
1810	IFABS(R(GT)-RW)+ABS(C(GT)-CW)=NMTHENSQ=200:GOTO1820		
		:rem	148
1815	SQ=0	:rem	224
1820	IFRG<1ORRG>10ORCG<1ORCG>10THENRETURN	:rem	170
1830	IFB(RG,CG)>0THENRETURN	:rem	186
1840	DI=ABS(RW-RG)+ABS(CW-CG)	:rem	208
1850	IFDI=0THENSQ=500:GOTO1930	:rem	60
1860	IFDI=NMORDI=NM-2THENRETURN	:rem	55
1870	IFDI<=5THENSQ=SQ+35	:rem	225
1880	SQ=SQ-40*((RG=RW)*(CG=CW))	:rem	14
1890	FORG=1TO5	:rem	70
1900	SQ=SQ-10*((RG>R(G))+ (CG>C(G)))	:rem	1
1910	NEXT	:rem	10
1920	IFSQ+RND(0)<MXTHEN1940	:rem	109
1930	MX=SQ:GB=GT:RB=RG:CB=CG	:rem	24
1940	RETURN	:rem	174
2000	REM PROGRAMMA PRINCIPALE	:rem	51
2010	GOSUB1100:REM INIZIALIZZA	:rem	113
2020	GOSUB1300:REM MUOVE IL LUPO	:rem	135
2030	IFSC=3THEN2060	:rem	81
2040	GOSUB1500:REM MOSSA DEL COMPUTER	:rem	241
2050	GOTO2020	:rem	196
2060	PRINTD\$;"{ 14 SPAZI}HAI VINTO!!!{ 4 SPAZI}"	:rem	1
2070	END	:rem	160

Convoglio

State navigando in un fiume sotterraneo che scorre proprio sotto una strada di grande importanza strategica. Il vostro compito è quello di fare saltare dei tratti di strada per far precipitare nel fiume i camion nemici (quelli neri). Dovete però consentire il passaggio agli autocarri alleati (quelli rossi), per cui avete anche la possibilità di riparare le falle che voi stessi avete aperto nella strada. Per poter compiere la vostra missione, avete la barca piena zeppa di bombe innescate che esplodono di tanto in tanto; il tempo che manca al pros-

simo scoppio è indicato nella parte inferiore sinistra dello schermo. Dovete quindi provvedere a piazzare in tempo ogni bomba, oppure essa esploderà distruggendo la vostra imbarcazione. Il gioco termina se saltate in aria, se un camion nero vi sfugge oppure se uno rosso precipita nel fiume. Guadagnate 50 punti per ogni autocarro nemico eliminato. Per muovervi a sinistra e a destra usate i tasti I-P, mentre la barra spaziatrice serve a piazzare le bombe oppure a riparare le falle nella strada.

```

10 PRINT"{CLR}{ 14 SPAZI}{RVS}{YEL} CONVOGLIO { 12 GIU' }
   ":POKE53281,11:POKE53280,11      :rem 228
20 V=53248:POKE2040,192              :rem 242
30 POKE2041,193                      :rem 34
40 POKE2042,193                      :rem 36
50 POKE2043,193                      :rem 38
60 POKE2044,193                      :rem 40
70 POKEV+39,11                      :rem 17
80 POKEV+40,0                       :rem 216
90 POKEV+41,0                       :rem 218
100 POKEV+42,0                      :rem 3
110 POKEV+43,0                      :rem 5
120 FORI=12288TO12350:READQ:POKEI,Q:NEXT :rem 242
130 FORI=12352TO12414:READQ:POKEI,Q:NEXT :rem 236
140 FORI=49152TO49300:READQ:POKEI,Q:NEXT :rem 249
150 VL=54296:W=54276:A=54277:HI=54273:LW=54272 :rem 65
160 POKEV+16,0                      :rem 10
170 PRINT"{ 6 SPAZI}PER INIZIARE PREMI UN TASTO":rem 86
180 GETX$:IFX$=""THEN180             :rem 131
190 PRINT"{CLR}";                   :rem 57
200 FORI=1024TO1263:POKEI,160:POKEI+54272,14:NEXT
                                       :rem 149
210 FORI=1264TO1423:POKEI,102:POKEI+54272,9:NEXT:rem 106
220 FORI=1424TO1583:POKEI,160:POKEI+54272,12:NEXT
                                       :rem 158

```

```

230 FORI=1584TO1943:POKEI,160:POKEI+54272,6:NEXT:rem 121
240 GOSUB1010 :rem 216
250 POKEV,178 :rem 232
260 POKEV+1,145 :rem 63
270 POKEV+21,1 :rem 9
280 NT=1:POKE178,1:MD=30:GOSUB580 :rem 210
290 POKEV+30,0:PRINT"{HOME}"{ 24 GIU'}{ 5 DES}TEMPO:{HOME}
";:POKE56263,7 :rem 48
300 SYS(49152) :rem 232
310 IFFS=0ANDRND(1)<.2THENFL=INT(RND(1)*5+5):FS=1:TI$="00
0000" :rem 58
320 GOSUB1030 :rem 217
330 SYS(49206):IF(PEEK(V+21)AND30)=0THENJ=1:GOSUB630
:rem 60
340 IFPEEK(181)<>1THEN360 :rem 169
350 IFC(PEEK(178))=0THEN930 :rem 9
360 SYS(49152):K=PEEK(178) :rem 198
370 XP=PEEK(V+2*K)+2↑(8-K)*(PEEK(V+16)AND2↑K):C=INT(XP/8)
:rem 101
380 IFPEEK(1304+C)=160ANDPEEK(1302+C)=160ANDPEEK(1303+C)=
160THENGOSUB830 :rem 151
390 K=PEEK(197):IFK<>60THEN430 :rem 245
400 XP=PEEK(V)+256*(PEEK(V+16)AND1):PC=INT((XP-11)/8)
:rem 31
410 IFPEEK(1384+PC)<>160ANDBS=0THENGOSUB810:GOTO430
:rem 96
420 IFPEEK(1384+PC)=160THENGOSUB470 :rem 71
430 SYS(49152):IFFS=1ANDBS=0ANDINT(TI/60)>FLTHEN890
:rem 114
440 IFBS=1ANDINT(TI/60)>FLTHENGOSUB680 :rem 136
450 IFRND(1)<.02+SC/10000THENGOSUB580 :rem 135
460 GOTO300 :rem 102
470 IFPC<3THEN520 :rem 242
480 IFPC>36THEN550 :rem 46
490 FORJ=1264TO1384STEP40:FORK=PC-2TOPC+2 :rem 25
500 IFPEEK(J+K)=160THENPOKEJ+K,102:POKEJ+K+54272,9
:rem 200
510 NEXT:NEXT:RETURN :rem 104
520 FORJ=1264TO1384STEP40:FORK=0TOPC :rem 244
530 IFPEEK(J+K)=160THENPOKEJ+K,102:POKEJ+K+54272,9
:rem 203
540 NEXT:NEXT:RETURN :rem 107
550 FORJ=1264TO1384STEP40:FORK=37TO39 :rem 10
560 IFPEEK(J+K)=160THENPOKEJ+K,102:POKEJ+K+54272,9
:rem 206
570 NEXT:NEXT:RETURN :rem 110
580 J=0:FORI=1TO4:IF(PEEK(V+21)AND2↑I)=0THENJ=I :rem 143
590 NEXT :rem 221
600 IFJ=0THENRETURN :rem 235
610 TE=(PEEK(V+21)AND30) :rem 78

```


Non tutti i leoni sono veramente Leoni.

Ecco come riconoscere un vero programma
Leoni Informatica



Quando per il tuo home computer il negoziante ti offre un programma a basso costo, diffidare. Nella quasi totalità dei casi si tratta di una copia duplicata che per di più può non girare bene. Le conseguenze, specialmente se si tratta della tua contabilità, sono facilmente immaginabili. Leoni Informatica, Azienda leader, fa programmi da sempre, e da sempre è sinonimo di altissima qualità. Riconoscere questi programmi è facile. La classica confezione bianca e blu è accuratamente sigillata. All'interno, allegate al floppy disk, vi sono le istruzioni in italiano e, cosa importantissima, la cartolina di garanzia. Inoltre Leoni Informatica è stata la prima in Italia ad offrire la garanzia a vita, l'assistenza ed il continuo aggiornamento dei suoi programmi; ed oggi, sempre all'avanguardia, produce i software MSX, compatibili con tutti i più importanti Personal Computer. Al tuo negoziante chiedi quindi la qualità, l'assistenza e l'aggiornamento: chiedi i programmi Leoni Informatica.

Rchiedi a Leoni Informatica l'elenco guida ai suoi programmi.

Garanzia a vita
Anche dopo vent'anni un programma che rivelasse un difetto d'origine viene subito sostituito.

Assistenza telefonica
Una centralina telefonica risponde ad ogni chiamata. Leoni Informatica ti fornisce anche questo servizio assicurandoti tutte le informazioni che ti necessitano per la perfetta efficienza del tuo sistema.

Aggiornamento continuo
Il mondo si evolve e le necessità cambiano. Solo per questo anche i nostri programmi possono invecchiare. Noi te li sostituiamo aggiornati.

Leoni Informatica non ti abbandona mai



Leoni informatica S.r.l. - Sviluppo Software
Via Valsolda, 21 - 20143 Milano - Tel. 02-8467378-8465072

Potete trovare i nostri programmi in tutta Italia nei punti vendita Buffetti e dai rivenditori autorizzati che espongono il nostro marchio.

```

620 XP=PEEK(V+2*NT)+2↑(8-NT)*(PEEK(V+16)AND2↑NT):IF326-XP
    <MDANDTE<>0THENRETURN :rem 142
630 NT=J:POKEV+2*NT,70:POKEV+16,PEEK(V+16)OR2↑NT:POKEV+2*
    NT+1,80 :rem 195
640 IFRND(1)<.6THENC(NT)=0:GOTO660 :rem 16
650 C(NT)=2 :rem 64
660 POKEV+39+NT,C(NT):POKEV+21,PEEK(V+21)OR2↑NT :rem 141
670 RETURN :rem 125
680 GOSUB1070 :rem 230
690 FS=0:POKE1424+BP,160:BS=0:IFBP=39THEN750 :rem 100
700 IFBP=0THEN780 :rem 243
710 FORJ=1264TO1384STEP40:FORK=BP-1TOBP+1 :rem 16
720 POKEJ+K,160:POKEJ+K+54272,12:NEXT:NEXT :rem 36
730 POKEVL,0:POKEA,0:POKEW,0 :rem 233
740 RETURN :rem 123
750 FORJ=1264TO1384STEP40:FORK=37TO39 :rem 12
760 POKEJ+K,160:POKEJ+K+54272,12:NEXT:NEXT :rem 40
770 GOTO730 :rem 113
780 FORJ=1264TO1384STEP40:FORK=0TO2 :rem 155
790 POKEJ+K,160:POKEJ+K+54272,12:NEXT:NEXT :rem 43
800 GOTO730 :rem 107
810 BS=1:BP=PC:POKE1424+PC,209 :rem 241
820 RETURN :rem 122
830 FORY=80TO155STEP3 :rem 45
840 SYS(49152):POKEV+2*K+1,Y:IF(PEEK(V+30)AND(1+2↑K))<>0T
    HEN930 :rem 167
850 GOSUB1030:NEXT :rem 90
860 IF(PEEK(V+39+K)AND15)=2THEN930 :rem 202
870 SC=SC+50:GOSUB1010:POKEV+21,PEEK(V+21)AND(255-2↑K)
    :rem 175
880 GOSUB580:RETURN :rem 215
890 FORI=15TO0STEP-1:POKE12288+INT(RND(1)*62),INT(RND(1)*
    128) :rem 65
900 POKEVL,I:POKEW,129:POKEA,15:POKEHI,40:POKELW,200:NEXT
    :rem 112
910 POKEW,0:POKEA,0 :rem 130
920 FORT=1TO1000:NEXT :rem 33
930 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT"{CLR}{ 14 SPAZI}{RVS}
    {CYN} FINE GIOCO " :rem 211
940 POKEV+21,0 :rem 12
950 PRINT"{ 9 GIU'}{ 8 SPAZI}IL TUO PUNTEGGIO E'";SC
    :rem 132
960 PRINT"[<1>]{ 3 GIU'}{ 10 SPAZI}GIOCHI ANCORA (S/N)?
    {GIU'}" :rem 252
970 GETX$:IFX$=""THEN970 :rem 145
980 IFX$="S"THENRUN :rem 164
990 IFX$="N"THENEND :rem 130
1000 GOTO970 :rem 154
1010 PRINT"{ 24 GIU'}{ 24 DES}{YEL}PUNTI:";SC;"{HOME}";
    :rem 233
1020 RETURN :rem 163

```

```

1030 I=FL-INT(TI/60):IFI<0THENI=0 :rem 218
1040 IFFS=0THENPOKE1996,32:RETURN :rem 60
1050 POKE1996,48+I :rem 218
1060 RETURN :rem 167
1070 POKEVL,15:POKEA,15:POKEW,129:POKEHI,40:POKELW,200 :rem 67
1080 RETURN :rem 169
1090 DATA0,24,0,0,60,0,0,24,0,1,24,128,0,189,0,0,90,0,0,2 :rem 0
    4,0,0,24,0,0,36,0
1100 DATA0,66,0,255,255,255,255,255,254,127,255,252,127,2 :rem 124
    55,252,63,255,248
1110 DATA63,255,248,15,255,224,7,255,192,0,0,0,0,0,0,0,0, :rem 37
    0
1120 DATA0,255,255,0,255,255,0,248,127,0,240,127,0,231,15 :rem 15
    ,62,207,15,126,207,31
1130 DATA254,207,255,254,207,31,255,207,15,255,231,15,255 :rem 6
    ,240,127,255,248,127
1140 DATA127,255,255,60,255,255,60,255,255,56,60,120,24,2 :rem 46
    4,48,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA165,197,201,33,208,22,56,173,0,208,233,4,141,0,2 :rem 237
    08,201,252,144,8,173
1160 DATA16,208,41,254,141,16,208,96,201,41,208,251,24,17 :rem 178
    3,0,208,105,4,141,0
1170 DATA208,201,4,176,8,173,16,208,9,1,141,16,208,96 :rem 98
1180 DATA169,0,133,181,230,178,165,178,201,5,208,4,169,1, :rem 220
    133,178,170,189,141
1190 DATA192,133,179,165,178,10,170,173,21,208,37,179,240 :rem 133
    ,227,56,189,0,208
1200 DATA233,5,157,0,208,201,251,144,11,169,255,56,229,17 :rem 155
    9,45,16,208,141,16
1210 DATA208,165,179,45,16,208,208,22,189,0,208,201,3,176 :rem 175
    ,15,169,255,56,229
1220 DATA179,45,21,208,141,21,208,169,1,133,181,96,0,2,4, :rem 205
    8,16,32,64,128

```

Caccia allo squalo

Questa volta il vostro C64 vi porta in mezzo all'oceano a bordo di una barca attrezzatissima per la caccia allo squalo. Avete infatti a disposizione, oltre a un moderno fucile anti-squalo, un potente sonar che vi permette di localizzare con molta precisione la presenza del pescecane. Più il suono è acuto, più la preda è vicina; quando pensate di essere ad una distanza favorevole potete sparare una o più volte. Per dirigere la barca dovete utilizzare i tasti cursore; la direzione in cui la barca si muove viene visualizzata tramite i caratteri

A (avanti), I (indietro), D (destra) e S (sinistra). Per sparare usate la barra spaziatrice. Fate attenzione a non allontanarvi troppo dall'obiettivo e a non sprecare l'energia di cui disponete: essa infatti serve a far funzionare sia il sonar che il fucile anti-squalo. La caccia termina se colpite il pescecane, se perdetevi il contatto con lui oppure se esaurite l'energia. Dopo ogni partita vi viene assegnato un punteggio variabile tra 0 e 100, dipendente dalla distanza da cui avete fatto fuoco e dal fatto che abbiate colpito o meno lo squalo. Buona caccia!

```

10 REM *CACCIA ALLO SQUALO*                :rem 42
20 DIMX$(2),Y$(2),TU(3,8),CO$(2)          :rem 137
30 D$="{HOME}{" 15 GIU'"}"                :rem 94
40 SID=54272:POKE53280,6:POKE53281,0      :rem 26
50 FORI=0TO23:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+24,15:POKESID+5,15
   :POKESID+6,255                          :rem 181
60 NG=0:MR=0                               :rem 174
70 FORRE=0TO2:                             :rem 97
80 READX$(RE),Y$(RE)                       :rem 121
90 NEXT                                     :rem 168
100 DATA{"RVS"}S{"OFF"},"{"RVS"}A{"OFF"},"","","{"RVS"}D{"OFF"},""
   {"RVS"}I{"OFF"}"                        :rem 208
110 REM *SUONO*                             :rem 94
120 FORTU=1TO3                              :rem 103
130 FORNO=1TO8                              :rem 97
140 READTU(TU,NO)                          :rem 29
150 NEXTNO,TU                              :rem 71
160 DATA40,60,40,60,40,50,60,60          :rem 14
170 DATA30,35,40,45,50,55,60,60          :rem 25
180 DATA35,32,30,27,25,22,20,20          :rem 15
190 CO$(0)="PECCATO, SEI ANDATO TROPPO LONTANO" :rem 20
200 CO$(1)="COMPLIMENTI, LO HAI COLPITO!!" :rem 129
210 CO$(2)="HAI TERMINATO TUTTA L'ENERGIA" :rem 210
220 GOTO1080                                :rem 150
230 REM *BEEP*                              :rem 233
240 POKESID+4,17:POKESID+1,TN             :rem 11

```

250 FORT=1TOTM	:rem	132
260 FORDL=1TO10:NEXTDL	:rem	138
270 NEXTT	:rem	44
280 RETURN	:rem	122
290 REM *INIZIALIZZAZIONE*	:rem	166
300 NG=NG+1:	:rem	144
310 SX=INT(70*RND(0))-20	:rem	61
320 SY=INT(70*RND(0))-20	:rem	63
330 DI=ABS(SX)+ABS(SY):IFDI<50THEN310	:rem	234
340 MD=DI:SD=DI	:rem	141
350 EN=300:SH=0:HI=0:NS=0	:rem	189
360 VX=0:VY=0	:rem	10
370 RETURN	:rem	122
380 REM *INPUT VELOCITA'*	:rem	225
390 GETK\$:rem	235
400 VX=4*((K\$="{SIN}")-(K\$="{DES}"))	:rem	151
410 VY=4*((K\$="{SU}")-(K\$="{GIU'}"))	:rem	129
420 SH=(K\$=" ")	:rem	175
430 RETURN	:rem	119
440 REM *CALCOLO DISTANZA*	:rem	43
450 SX=SX-VX	:rem	7
460 SY=SY-VY	:rem	11
470 EN=EN+(VX<>0)+(VY<>0)-1	:rem	5
480 IFEN<=0THENEN=0:GOTO600	:rem	159
490 REM *ALLONTANAMENTO SQUALO*	:rem	199
500 SX=SX+SGN(SX)	:rem	55
510 SY=SY+SGN(SY)	:rem	59
520 DI=ABS(SX)+ABS(SY)	:rem	49
530 IFDI<MDTHENMD=DI	:rem	11
540 IFDI>100THEN600	:rem	73
550 IFNOTSHTHEN600	:rem	122
560 NS=NS+1	:rem	118
570 EN=INT(EN-.5*DI)	:rem	130
580 IFEN<=0THENEN=0:GOTO600	:rem	160
590 HI=INT(DI*RND(0))<=1	:rem	110
600 RETURN	:rem	118
610 REM *OUTPUT*	:rem	192
620 GOSUB1030	:rem	220
630 PRINTLEFT\$(D\$,8);TAB(SGN(VX)+19);X\$(SGN(VX)+1);	:rem	247
640 PRINTLEFT\$(D\$,8+SGN(VY));TAB(19);Y\$(SGN(VY)+1);	:rem	251
650 IFSHTHENM=2:TN=10:GOSUB230:GOTO670	:rem	221
660 TM=1:TN=140-DI:GOSUB230	:rem	98
670 PRINT"{HOME}{GIU'}";TAB(15);EN"{SIN} UNITA' { 2 SPAZI}"	:rem	178
680 RETURN	:rem	126
690 REM *SCHERMO*	:rem	232
700 PRINT"[CLR]{GIU'}{YEL}";SPC(7)"ENERGIA:"EN"UNITA'"	:rem	75

```

710 PRINTLEFT$(D$,15);SPC(4)"PER MUOVERTI USA I TASTI CUR
    SORE" :rem 229
720 PRINT"{ 2 DES}PER SPARARE USA LA BARRA SPAZIATRICE"
    :rem 182
730 GOSUB1030 :rem 222
740 PRINTLEFT$(D$,8);SPC(7)"DIREZIONE" :rem 42
750 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'"};SPC(7)"<RETURN>{ 2 SPAZI}PER I
    NIZIARE" :rem 43
760 GETAN$:IFAN$<>CHR$(13)THEN760 :rem 168
770 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'"};SPC(7)"{ 22 SPAZI}" :rem 145
780 RETURN :rem 127
790 REM *FINE PARTITA* :rem 15
800 PRINT"{HOME}{GIU'"};SPC(4);CO$(CA-1) :rem 87
810 FORNO=1TO8 :rem 102
820 TN=TU(CA,NO):TM=10:GOSUB230 :rem 136
830 NEXT :rem 218
840 POKESID+4,0 :rem 102
850 PRINT"{CLR}{GIU'}POSIZ. INIZIALE:";SD;TAB(20);"M"
    :rem 199
860 PRINT"NUMERO DI COLPI:";NS :rem 95
870 PRINT"POSIZ. FINALE:{ 2 SPAZI}";MD;TAB(20);"M"
    :rem 121
880 IFHITHEPRINT"COLPITO DA:{ 5 SPAZI}";DI;TAB(20);"M"
    :rem 242
890 IFHITHENRE=50+EN/4+SD/10:GOTO910 :rem 169
900 RE=50-DI/2 :rem 237
910 RE=INT(RE) :rem 65
920 IFRE>100THENRE=100 :rem 36
930 IFRE<0THENRE=0 :rem 97
940 TR=TR+RE :rem 232
950 IFRE>MRTHENMR=RE :rem 67
960 PRINT"{ 2 GIU'}SITUAZIONE" :rem 157
970 PRINT"{ 10 E}" :rem 35

980 PRINT"NUMERO DI PARTITE:";NG :rem 248
990 PRINT"PUNTEGGIO ATTUALE:";RE :rem 65
1000 PRINT"MEDIA:{ 12 SPAZI}";INT(TR/NG) :rem 13
1010 PRINT"RECORD:{ 11 SPAZI}";MR :rem 102
1020 RETURN :rem 163
1030 REM *SPAZI VUOTI* :rem 26
1040 PRINTLEFT$(D$,7);TAB(18);"{ 3 SPAZI}" :rem 8
1050 PRINTTAB(18);"{ 3 SPAZI}" :rem 99
1060 PRINTTAB(18);"{ 3 SPAZI}" :rem 100
1070 RETURN :rem 168
1080 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE* :rem 142
1090 GOSUB290 :rem 229
1100 GOSUB690 :rem 225
1110 GOSUB380 :rem 222
1120 GOSUB440 :rem 220
1130 GOSUB610 :rem 220
1140 CA=-3*(EN=0)-2*HI-(DI>100) :rem 86

```

1150	IFCA=0THEN1110	:rem	57
1160	GOSUB790	:rem	232
1170	PRINT	:rem	86
1180	FORI=1TO10:GETK\$:NEXT	:rem	110
1190	PRINT" {GIU' }UN'ALTRA PARTITA (S/N)?"	:rem	96
1200	GETAN\$: IFAN\$="" THEN1200	:rem	69
1210	IFAN\$="S" THEN1090	:rem	211
1220	IFAN\$<>"N" THEN1200	:rem	5
1230	END	:rem	157

E' IN EDICOLA

Bit,
 la prima rivista europea
 di personal computer,
 software, accessori,
 la più prestigiosa
 e più diffusa in Italia

con tutta la competenza del



**GRUPPO
 EDITORIALE
 JACKSON**

IN EDICOLA UNA NOVITA'

 **J**.soft



SUPERMSX
la rivista per gli utenti
dei prodotti
MSX

MSX

Una pubblicazione della

J.soft EDITRICE
in collaborazione con
GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

**UN ARCHIVIO
PER I LIBRI**

**SPRITE
DESIGNER**

**TUTTI I COMPUTER MSX:
PREZZI E CARATTERISTICHE**

**ECCO
QUICK DISK**



**Programmi del mese:
Zaxxon - WDPro**